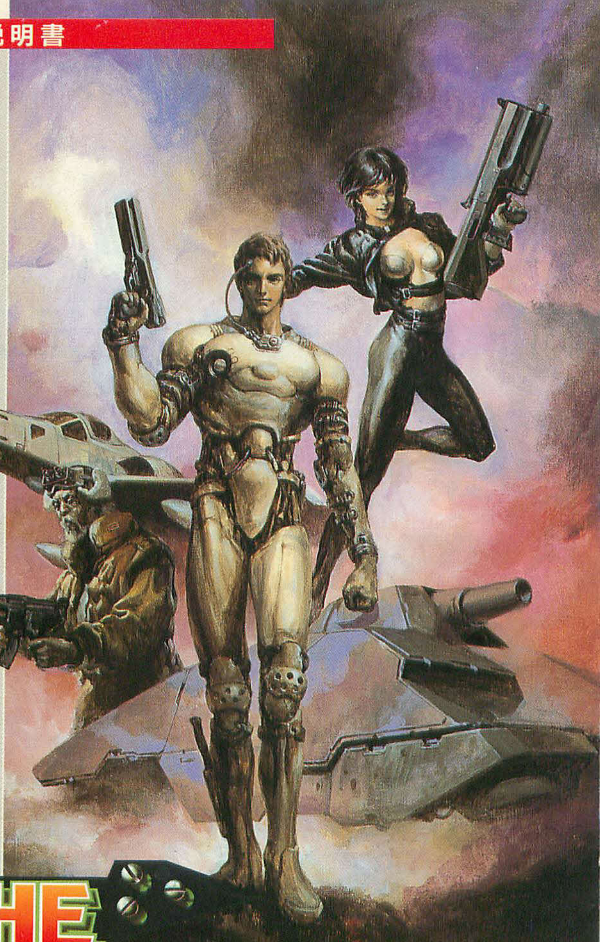
取扱説明書



THE HYBRID FRONT

SEGA

このたびはメガドライブカートリッジ
「ハイブリッド・フロント」を
お買いあげいただき誠にありがとうございました。
ゲームを始める前にこの取扱説明書を
お読みいただきますと
より楽しく遊ぶことができます。

時は26世紀…運び屋

CONTENTS

[もくじ]

THE HYBRID FRONT

監修：野田昌宏　協力：株式会社オニロ
ORIGINAL ILLUST DESIGNED BY SUEMI JUN
ORIGINAL WEAPON-ILLUST DESIGNED BY KUNIO AOI

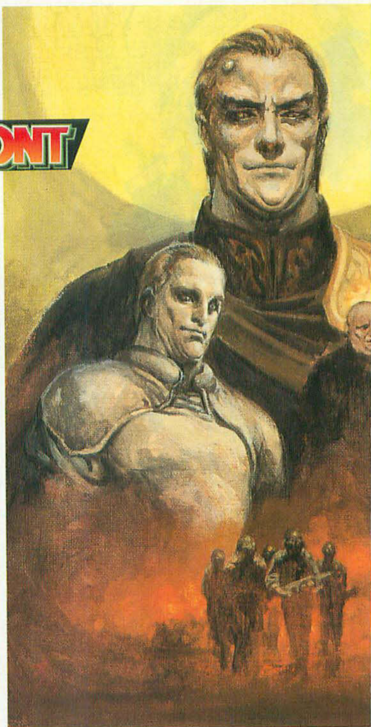
たちの熱(あつ)き戦(たたか)いが始(はじ)まる



THE HYBRID FRONT

ストーリー

［背景設定］



国家から企業へ

20世紀以来、世界各地で高まる民族・経済対立は、残り少ない原油資源の価格競争をきっかけに、同時多発的な地域紛争に発展。後に「オイル・ウォー」と呼ばれる二度の紛争がこれである。細菌兵器・化学兵器・限定核の使用、さらには原油流出などによる汚染は非参戦国にも広がり、崩れかけていた自然環境のバランスをいっそう悪化させた…。この時、疲弊した国家に代わって社会・経済を支えたのが、世界的な規模をもつ大企業群、多国籍企業であった。そして、企業のもつ

STORY

資本・資源を引き出させるべく、各国は企業側に巨大な特権を与えた。その一つ「企業自衛法」により企業は対テロ等の自衛力を保有することとなる。後の「企業警察隊」の始まりである。

ニュー・フロンティア

企業群の功績は単に経済の分野だけに留まらない。企業の研究機関で開発された「重水素系エネルギーシステム」はオイルパワーを終焉に導いたし、軌道上に建設されたステーション・コロニーは人類に新たなフロンティアを与えた。そして、国連に代わって組織された「地球補完連合」により、かつて誰一人成し得なかった「世界国家」の成立さえ可能になろうとしていた。しかし、軌道上を中心とする企業群への依存度が高まるにつれ、これを管理・制御せんとする「地球補完連合」と、拡大・独立を求める軌道企業群とは、その溝を深めていくこととなる。

コクーンの誕生

西暦2243年に軌道企業群より提示された「軌道企業自治法案」は、両者の間に決定的な対立を生んだ。西暦2302年「オービタル・ウォー」、西暦2309年「ハンマー・ウォー」、この二度にわたる地球・軌道間戦争は、圧倒的な軌道企業側の勝利に終わる。この結果、六大軌道企業を中心とした「軌道企業国家連合」(CoCoON：コクーン)が発足。軌道企業群はついに独立を手にした。一方地球は、軌道戦争で使用された大型光学・隕石兵器(メタル・ハンマー)により、甚大なダメージをこうむっていた。主要な大都市は壊滅、陽の光は届かず、文字どおり「黄昏の時代」を迎える。

地球の復興

西暦2391年、「汎地球条約機構」(PETO) 発足。待ち望んだ「世界国家」の誕生であったが、実際にはコクーンの傀儡でしかなかった。コクーンの技術・経済支配により地球の復興が遅れる中、地球各地の人々を支えたのが、西暦2421年に発足した「辺境経済支援機構」(LEcSuS：レクサス)。弱小ながらも、PETOの補助組織である。そして、その中心となったのが「運び屋」と呼ばれる者達。世間からはみ出した、一癖も二癖もある連中であった……。

新しい時代へ

レクサスおよび「運び屋」の努力により、地球はゆるやかにではあるが、復興への道を歩み始めた。これに対してコクーンは、「管理された地球」という市場を足場にさらなる拡大を続け、火星への進出さえ果たしつつあった。しかし、人類の絶え間なき〝欲望〟は時として大きな爪痕を自身に刻みつける。そして…新たなる「時代」が動き始めた。西暦2519年、火星で発見された異星文明の遺跡をめぐり、コクーンを構成する六大軌道企業の間で激しい争奪戦が勃発。これが後に「ビッグ・ウォー」と呼ばれる戦いである。かろうじて内部分裂だけはまぬがれたものの、全コクーンとしての物的・人的損害は甚大であり、地球を圧倒した力は過去のものとなった──。



そして…時は現在、ところは地球
タクラマカン砂漠
その中央部を貫くは物資輸送専用道路
通称「シルクロード・ハイウェイ」
物語は
ここから始まる

操作方法

まずは、コントロールパッドの操作方法を説明します。使い方を覚えましょう。

コントロールパッド各ボタンの使い方

コントロールパッドを、本体のコントロール端子1に接続し、以下の説明を見て操作をしてください。3ボタンのコントロールパッドでも、まったく同じ方法で操作ができます。

Cボタンはゲームのかなめ

ゲームをする上で、一番使用するのがCボタンです。このボタンでなにができるのか、どんなコマンドが出るのかを把握し、スムーズにゲームをしましょう。



方向ボタン

[カーソルの移動]

モードや、各種コマンドなどを選択するときに使用します。また、ゲーム中では、カーソルの移動をするためにも使用します。





スタートボタン

[ゲームを始める]

ゲームを始めるときに使用します。ゲーム中に押すと、フェイズ終了コマンドが出ます。



1回押すとマップが出る。



2回目にはコマンドが。

Aボタン

[ゲーム中にコマンドを出す]

“インデックス”で押すと、1つ前の画面に戻ります。ゲーム中では、1回押すと全体マップ、もう1回押すと6つの補助コマンド(Aボタンコマンド)が出ます(→P24)。

使用しません

Bボタン

C/未行動ユニット　B/マップ

[キャンセル]

主に、コマンドのキャンセルをするときに使用します。ゲーム中に押すと、未行動のユニットが検出できます(→P26)。

Cボタン

[コマンドの決定]

コマンドや目的地・攻撃目標の決定をするときに使用します。ユニット用の行動コマンドも出せます(→P27)。



ゲームの始め方と終り方

ここでは、ゲームの始め方、終り方を説明します。手順にしたがって操作しましょう。

ゲームの始め方

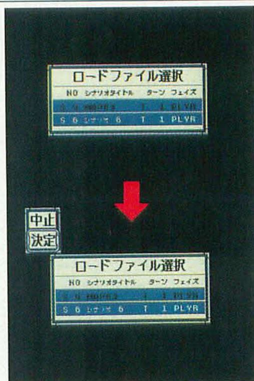
タイトル画面でスタートボタンを押すと、メニュー画面が出ます。選択・決定後、以下を参考に操作してください。



LOAD START

以前にセーブしたところから続ける

セーブデータがある時に表示されます。２つのファイルの中から、方向ボタンの上下で続けたいファイルを選択、Cボタンで決定をしてください。セーブをした時点の状況から、ゲームを再開することができます。セーブは、ゲーム中のAボタンコマンドででき、ロードもゲーム途中ですることができます(→P24)。



INITIAL START

最初から始める

最初からゲームを始めるモードです。このモードを選ぶと、プロローグ、シナリオ１とストーリーは進みます。P12からを参考にしましょう。



INDEX

2つのインデックスを見る

このモードでは、キャラクターインデックスと歴史年表がチェックできます。方向ボタンで選択、Cボタンで決定してください。



CHARACTER INDEX

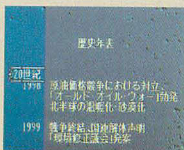
[キャラクター・インデックス]



登場人物の紹介です。シナリオに登場する前は、顔や名前が伏せてあります。シナリオ中に出てくると顔・名前が表示されるようになります。方向ボタン左右で人物の切り替え、Cボタンで文の続きが読めます(戻るときはAボタン)。Bボタンを1回押すとインデックス画面へ、もう1回押すとタイトル画面に戻ります。

HISTORY INDEX

[歴史年表]



このゲームの世界の歴史を確認できます。方向ボタン上下で画面をスクロールさせてください。方向ボタンを押しながらAボタンを押すと早送りできます。また、画面左にある枠をキーワード(色付き文字)の行にあわせてCボタンを押すと、さらに詳しい解説が表示されます(戻るときはBボタン)。年表画面でBボタンを押すとインデックス画面に戻ります。



ゲームの終り方

ゲームを終了するとき、データを残す場合はセーブをして電源を切ります。これで続きから再開可能です(→P24)。



シナリオの流れについて

ゲームは、1つ1つのシナリオをクリアしながら進めます。そのシナリオの概要を説明しましょう。

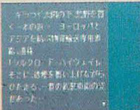
シナリオの概略説明

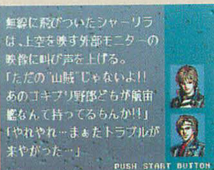
ここでは、シナリオ1の流れを紹介していきます。流れをつかんだら、P14に進んでください。



1 シナリオ オープニング

シナリオタイトルの後、シナリオオープニングが始まります。ここで、ストーリーの流れを把握しましょう(→P14)。





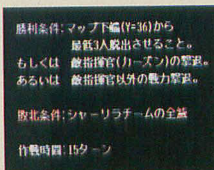
2 作戦準備

搭乗、あるいは装着する兵器と、それを受け持つキャラクターの設定を行います。また、兵器の性能、キャラクターの能力もチェックできます(→P14)。



3 条件

そのシナリオでの、勝利条件、敗北条件、作戦時間などを表示(→P18)。条件は、作戦開始後もAボタンコマンドの条件(→P26)で確認できます。



4 初期同盟勢力

シナリオ開始時、自軍の味方勢力がある場合に表示されます。ただし、シナリオによっては、途中から味方が登場することもあります(→P18)。



5 ユニットの配置

作戦準備で設定したユニットを、まずどこに配置するかを決定します。そのシナリオのマップを頭に入れ、作戦を考えてから配置をしてください(→P18)。



6 ターンを進める

ターンを進めます。基本的に、自軍フェイズと敵軍フェイズを交互に繰り返します(→P20)。





勝利

7 シナリオエンディング

勝つと物語は進みます。

8 次のシナリオ



シナリオ2を開始します。

勝利条件をクリアすると、次のシナリオへと進めます(→P21)。

敗北

ゲームオーバー

負けると終わりです。

タイトル画面



タイトル画面になります。

全滅、または制限ターン内にクリアできないとゲームオーバーです。



シナリオの進め方

シナリオの概要を把握したところで、実際のシナリオの進め方について紹介していきましょう。

シナリオの流れや操作を把握しよう

ここでは、シナリオの流れにそって、実際にどのようにシナリオを進めていくかを操作を含めて説明していきます。ちなみに、各項目の番号は"シナリオの流れ(P12)"に対応しています。

キャラクターと兵器の相性

兵器とキャラクターには相性があります。なぜなら、各キャラクターごとに、得意な戦闘能力が設定されているからです。それぞれのキャラクターがなにを得意とするかを把握し、より戦闘能力の高まる兵器との組み合わせを設定しましょう。

1 シナリオ オープニング

シナリオタイトル後のシナリオオープニングでは、Cボタンで次の画面、Aボタンで1つ前の画面、スタートボタンで作戦準備画面になります。

ギラつく太陽の下、荒野を貫く一本の道… ヨーロッパとアジアを結ぶ物資輸送専用道路、通称「シルクロード・ハイウェイ」。そこに、砂煙を舞い上げながらひた走る、一群の武装車両の姿があった…

2 作戦準備

兵器とキャラクターを組み合わせて、ユニット設定をします。まずは、方向ボタンで4つの中からコマンドを選択、Cボタンで決定してください。



搭乗画面

兵器と人物の組み合わせ

まず、方向ボタンの上下で兵器を選択、Cボタンで決定します。このとき方向ボタンの左右を押すと、武器データを切り替えられます。キャンセルはBボタン。次に、搭乗(装着)させたいキャラクターを、同じ方法で選択、決定しましょう。これを繰り返し、すべてのユニットを設定するのです。なお、画面下には、データがゲージで表示されます。キャラクター選択時に方向ボタンを上下させると各キャラクターの能力が色違いのゲージで追加され、方向ボタンの左右で武器のデータが切り替わります。決定した組み合わせが気にいらないときは、Aボタン。待機中の一覧で、やめたいユニットにカーソルを合わせてCボタンを押せば、組み合わせ解除をすることができます。



まずは、兵器を方向ボタンの上下で選択。

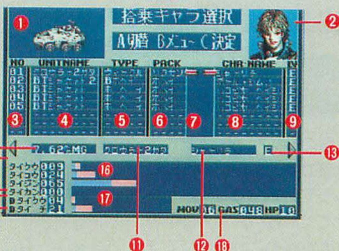


下のゲージを参考に、搭乗キャラを決定。



Aボタンで待機中の一覧を確認。変更も可能。

■搭乗画面の見方



❶兵器
❷キャラクター
❸兵器ナンバー
❹兵器の名前
❺兵器のタイプ
❻武装のタイプ
❼カーソル
❽キャラの名前
❾キャラのレベル
❿武装中の武器の名前
⓫選択中の兵器の名前
⓬選択中のキャラの名前
⓭選択中のキャラのレベル
⓮武器の命中修正(→P16)
⓯敵からの防御修正(→P16)
⓰武器の命中修正のゲージ
⓱敵からの防御修正のゲージ
⓲左から選択中の兵器の移動力、最大燃料、耐久度(→P16)



シナリオの進め方

性能画面

性能画面を表示

性能コマンドを選択すると、下の画面になります。兵器の性能画面が見たいときは、方向ボタンの上下でカーソルを移動、Cボタンで決定してください。キャラクターの能力画面を見たいときは、方向ボタンの右を押してカーソルを右に移動させ、同じ方法で決定しましょう。





兵器の性能画面

兵器の性能をチェックする画面です。あらゆる情報が入っているので、見方を覚えてください。ゲーム中の性能画面もこれと同じです。



■兵器の性能画面の見方



❶兵器の名前
❷兵器のタイプ別分類(→P53)
❸兵器
❹移動できるマスの数値。ただし、敵の周囲6マスに侵入すると移動不可
❺その兵器の残りの燃料。移動力を消費すると減り、補給で回復
❻兵器の移動方法別分類(→マップ)
❼兵器の耐久度。応急で回復、0で破壊
❽空(宇宙)からの攻撃に対する防御修正
❾地上からの攻撃に対する防御修正
❿搭載タイプ別の各最大搭載可能数(→P53)。上から航空機・軽車両・重車両・歩兵・ドローン
⓫兵器が装備している武器のタイプ
⓬兵器が装備している武器の種類
⓭空(宇宙)ユニットへの攻撃命中率
⓮装甲ユニットへの攻撃命中率
⓯非装甲ユニットへの攻撃命中率
⓰艦ユニットへの攻撃命中率
⓱射程距離。2以上は間接攻撃可能
⓲武器の、目標に命中する速度(間接攻撃時は目標への命中率)
⓳武器1発が命中したときのダメージ
⓴武器の最大弾数。攻撃するごとに1ずつ減り、補給で回復



キャラクターの能力画面

キャラクターの能力を見る画面です。ここにも、あらゆる情報がたくさん入っています。ゲーム中の性能画面もこれと同じです。



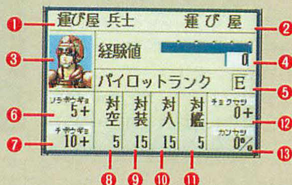


現在の横ならびで決定

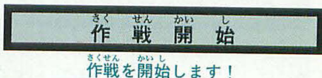
残っている兵器やキャラクターを、横の並び同士で組み合わせます。このコマンドを選択すると、自動的に待機中の一覧が出ますので確認をしましょう。やり直す場合は、キャンセルするユニットにカーソルを合わせ、Cボタンを押せば組み合わせ解除になります。



■キャラクター能力画面の見方



❶キャラクターの名前
❷キャラクターのタイプ別分類
❸キャラクター
❹キャラクターの現在の経験値
❺キャラクターのレベル。経験値がたまると上がる(Eから♠)。それによって以下の能力もアップ
❻空(宇宙)からの攻撃に対する防御修正
❼地上からの攻撃に対する防御修正
❽空(宇宙)ユニットへの命中修正
❾装甲ユニットへの命中修正
❿非装甲ユニットへの命中修正
⓫艦ユニットへの命中修正
⓬直接攻撃時の命中速度の修正
⓭間接攻撃時の命中率の修正



作戦を開始します！

すべて設定し終わったら、作戦開始を選択、Cボタンを押します。なお作戦準備画面でスタートボタンを押すと、自動搭乗・作戦開始を続けて行いますので注意しましょう。



3 条件

シナリオでの、プレイヤーの勝利条件・敗北条件・作戦時間が表示されます。条件は、ゲーム中にAボタンを2回押したときの条件コマンドでも見られます(→P26)。

勝利条件:マップ下端(Y=36)から
最低3人脱出させること。
もしくは　敵指揮官(カーズン)の撃退。
あるいは　敵指揮官以外の戦力撃退。

敗北条件:シャーリラチームの全滅

作戦時間:15ターン

勝利条件/そのシナリオをクリアするための条件

敗北条件/そのシナリオでゲームオーバーになる条件

作戦時間/そのシナリオをクリアするための制限ターン

4 初期同盟勢力

条件画面でCボタンを押すと、初期同盟勢力画面が出ます。右の画面の“Y1”とは黄色のグループ1、その横はグループの名前です。ゲーム中では、同盟関係の表が表示されます(→P26)。また、Aボタンを押すと条件画面、スタートボタンを押すと次に進みます。

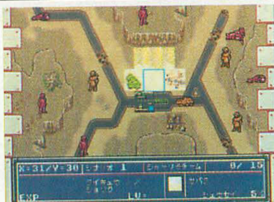
初期同盟勢力

Y1　シャーリラ仲間

PUSH START BUTTON

5 ユニットの配置

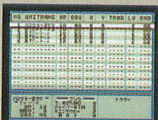
設定をしたユニットを配置します。最初に、ユニットを配置できるエリアが明るく表示され、操作をしないとユニットの一覧画面になります。ここで配置するユニットを選択、決定し、マップ画面に配置するのです。詳しい手順は、右ページを参考にしてください。



ユニット配置のプロセス

❶ ユニットを選択する

まずは、方向ボタンの上下で、配置したいユニットを選択、Cボタンで決定しましょう。画面の見方はP25です。



❷ 配置する場所を選ぶ

配置したい場所にカーソルを合わせましょう。ただし、ユニットによっては、配置できない地形もあります。



❸ ユニットを配置する

場所を決めたらCボタンで決定。決定後、取り消しをしたいときは、ユニットにカーソルを合わせてAボタンです。



❹ 配置を決定する

上の手順で、すべてのユニットを配置してください。良ければ決定で、やめるときは中止でCボタンを押します。



ゲームスタート！

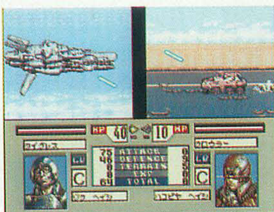
スタートボタンで自動配置ができる



ユニットを配置するとき、マップ上でスタートボタンを押すと、まだ一覧に残っているユニットを、ランダムに自動配置することができます。中止か決定かの選択をし、Cボタンを押して決定してください。

6 ターンを進める

ユニットを行動させながら、ターンを進めていきます。各シナリオごとに制限ターン数が設定されていますので、上手に作戦を立ててクリアしましょう。ターンの進め方は、P22を参考にしてください。



1 フェイズ&ターン表示

まず、どのフェイズの何ターン目かが表示されます。通常は、一番初めに自軍フェイズが表示されます(→P22)。



2 自軍フェイズ

次に、自軍ユニットの行動を開始します。移動や攻撃など、いろいろな行動があります。作戦を実行しましょう(→P22)。



3 敵軍フェイズ

敵軍フェイズの開始です。敵の動向を見極めましょう。また、Aボタンコマンドの一部なら、ここで出せます(→P37)。



4 味方/敵援軍フェイズ

味方や敵の支援があるとき、自軍や敵軍の間にフェイズが入ります。どのように入るかはシナリオによります(→P37)。



勝った場合← | →負けた場合

7 シナリオエンディング

シナリオの条件をクリアすると、そのシナリオのストーリーが展開します。Cボタンで次の、Aボタンで前の画面、スタートボタンで次のシナリオです。

シャーリラ・チームに玄之丞・ピーターを加えた一行は、損傷した車体の修理や傷の手当もそこそこに、その場を離れる。
夕日の中、ひたすら走り続ける車体。シャーリラは助手席でおし黙ったまま、時おり外部モニターに目を走らせるのみ…

ゲームオーバー

敗北条件を満たすか、制限ターン内にクリアできないとゲームオーバーです。条件によっては、制限ターンをすぎてもゲームオーバーにならないこともあります。

奮闘虚しく力つきた一同。
全ては
か弱い抵抗に過ぎなかった…また一つの
輪が閉じられ、

物語はここで終わる…

PUSH START BUTTON

8 次のシナリオ

ストーリー展開の後は、次のシナリオが始まります。どのシナリオの進め方も同じなので、また[1](→P14)から操作を始めてください。



タイトルに戻る

ゲームオーバーのメッセージ画面でスタートボタンを押すと、タイトル画面になります。最初から始めるか、セーブした続きから始めるかを選びましょう。



勝敗の行方はプレイヤーの戦略次第!!

ターンの進め方

1ターンを進めるためには、様々な操作が必要になります。ここではその詳細を説明しましょう。

1ターンの流れや操作を把握しよう

ゲームの流れの中で、ターンを進めることは重要なポイントです。操作を覚えてください。



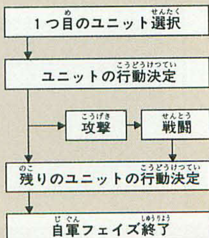
1 フェイズ&ターン表示

設定したユニットの配置が終了すると、いよいよ作戦の行動開始です。まず、ターンが始まる前に、フェイズ&ターン表示が出ます。左が現在のターン数、右がフェイズの名前。この画面は、フェイズの区切りになり、自動的に切り替わるので特別な操作はいりません。



2 自軍フェイズ

自軍フェイズでは、自軍のユニットを行動させたり、情報を得たりと、プレイヤーが自由に操作をすることができます。大きな流れは右のようになっていて、自軍のフェイズ中にできることはたくさんあります。ここでは、その様々な操作を、フェイズの流れにそって説明していきましょう。ちなみに、フェイズ中、画面下のウィンドウでストーリーが展開されることがあります。



■基本ウィンドウの見方



❶現在カーソルのある位置。X(横)座標とY(縦)座標で表示

❷そのマップの名前

❸現在のフェイズの名前

❹現在のターン数/最大ターン数

▼カーソル位置にユニットがある場合

❺ユニットの名前

❻搭乗(装着)キャラクターの名前

❼現在の経験値(バー表示)

❽現在の耐久度/最大耐久度。減るにしたがって表示の色が変化

❾ユニットが所属している勢力

❿搭乗(装着)キャラクターのレベル

⓫カーソル位置の地形

⓬カーソル位置の地形の名前。占領可能地形の場合は右に占領勢力の記号(記号がどのグループを指すかはAボタン２回の条件コマンドで確認)

⓭その地形の防御修正。戦闘時、この数値の分だけ防御修正される

1 つ目のユニットを選択する

まず、どのユニットを行動させるかを、方向ボタンでカーソルを移動させて選択します(画面の下にユニットの情報が表示)。このとき、カーソルを隅々まで移動させて、作戦を立てるといいでしょう。なぜなら、1つ目のユニットでも、移動させる場所を間違えると後の戦略に響いてしまうからです。ユニットを選択したら、Cボタンで決定してください。画面の左上に、行動コマンド(Cボタンコマンド→P27)が出ます。



地形効果について

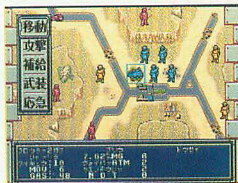
作戦を実行するとき、とても重要になるのが地形です。地形の持つ防御効果によって、同じユニット同士でも防御力が変わってくるからです。移動する際は、地形も十分考慮しましょう。





ユニットの行動を決める

次に、ユニットの行動を決めます。ここでは、Cボタンのコマンドだけでなく、Aボタン、Bボタンのコマンドについても説明しましょう。



Aボタン　ゲームを補足する補助コマンド

→1回押した時

Aボタンを1回押すと、縮小マップが表示されます。カーソルを移動し、Cボタンで決定すると、そのエリアのマップになります。



→2回押した時

縮小マップが出ているとき、もう1度Aボタンを押すと、6つのコマンドが出ます。それぞれの説明については、以下のとおりです。



記録

セーブ・ロードを行う

セーブ/ロードを選択し、Cボタンを押すとファイル画面になります。方向ボタンの上下で選択、Cボタンで決定すれば、セーブ/ロードができます。



マップ

イメージマップ表示

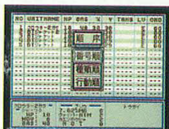
現在進行している、シナリオマップ全体が表示されます。点滅しているのはユニット。それ以外は、占領可能地形です。色は、各グループのユニットの色と同じです。



一覧

自軍ユニットの一覧表を表示

自軍ユニットの一覧表です。カーソルを合わせてCボタンでそのユニットが表示され、Aボタンで性能画面になります。スタートボタンを押すと並び順を変更できます。



■一覧表画面の見方

❶全ユニットの通しナンバー
❷ユニットの名前
❸現在の耐久度。減るにしたがい色が変化
❹現在の燃料。減るにしたがい色が変化
❺X座標位置
❻Y座標位置
❼搭載しているユニットの数(×で表示)
❽搭乗(装着)しているキャラクターのレベル
❾END：行動済 GO：未行動 TRN：搭載されている OUT：脱出済
❿カーソル位置のユニット名・搭乗者・耐久度・移動力・燃料
⓫カーソル位置のユニットが装備する武器の種類とその弾数
⓬カーソル位置のユニットが現在搭載しているユニットの情報

ターンの進め方

条件

条件・同盟関係を表示



条件が表示されます。ここでCボタンを押すと、現在の同盟関係が出ます。この表によって、敵か味方かがわかるようになっています。

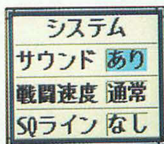
全補

補給可能ユニットの全補給

このコマンドを選択すると、未行動ユニットで、補給可能な地形にいる全ユニットの補給をすることができます。これにより、一度補給を選択、決定してから、改めてユニットの行動を決めるという手間がなくなります。

機能

環境設定をする



このコマンドでは、ゲーム中の環境を設定することができます。方向ボタンの上下で項目を選択、Cボタンで変更してください。

サウンド/ゲーム中の音楽を入れるか入れないかを選択

戦闘速度/高速・通常・省略の3タイプから選択

SQライン/スクウェアラインを出すか消すかを選択

Bボタン　未行動ユニットのチェック



Bボタンを押すと、未行動ユニットの確認ができます。画面下のウィンドウに、右の画面と同じメッセージが出たとき、Cボタンを押すと、カーソルが未行動ユニットに移動、Bボタンを押すともとの画面に戻ります。また、すべて行動済みのときはそのことが表示されます。

行動コマンド　Cボタン



未行動のユニットにカーソルを合わせ、Cボタンを押すと行動コマンドが現れ、同時にユニットの情報ウィンドウが現れます。それぞれのコマンドを実行するときは、方向ボタンで選択、Cボタンで決定しましょう。コマンドの種類は、ユニットやそのときの状況によって変わります。

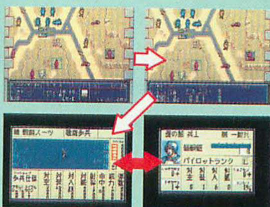
■ユニットの情報ウィンドウの見方

❶カーソル位置にあるユニットの名前
❷搭乗（装着）しているキャラクターの名前
❸ユニットの現在の耐久度。減るにしたがい色が変化
❹ユニットの移動力
❺ユニットの現在の燃料。減るにしたがい色が変化
❻ユニットが現在装備している武器の種類と、それぞれの残り弾数
❼現在搭載しているユニットの名前一覧

カーソルを動かして情報を得る

敵などのユニットにカーソルを合わせてCボタンを２回押すと、兵器の性能画面になり、さらにAボタンを押すと搭乗キャラクターの能力表示と切り替わります。Bボタンを押すと、もとの画面に戻ります。

⇨ Cボタン ➡ Aボタン



ターンの進め方

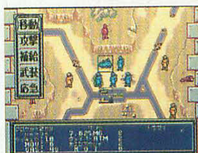
移動　ユニットを移動させる

ユニットを動かすときは、移動コマンドを選択します。移動の方法はまず、移動コマンドを選択、決定し、移動できる範囲を表示してください(明るいところが移動可能)。次に、移動先にカーソルを合わせてCボタンを押すと、ユニットが移動し、状況に応じて次のサブコマンドが現れます。コマンドは、方向ボタンの上下で選び、Cボタンで決定してください。

移動後の7つのコマンド

中止	選択した移動先をキャンセルする。
決定	ユニットの移動先を決定する。
性能	ユニットの性能画面を確認する。
攻撃	敵軍のユニットを攻撃する。
制圧	占領可能地形を自軍の領地にする。
搭載	被搭載ユニットを搭載する。
降車	搭載していたユニットを降車させる。

移動の方法



まずは、移動したいユニットを選択し、Cボタンを押してください。



すると、ユニットが移動できる範囲が、明るくなって表示されます。



次に、方向ボタンでカーソルを動かし、移動先を選択しましょう。



良ければ、決定にカーソルを合わせてCボタンを押してください。



移動終了です。行動後、ユニットの左下にEの文字が表記されます。

中止

移動先のキャンセルをする

選択した移動先を、キャンセルすることができます。中止にカーソルを合わせて、Cボタンを押してください。



決定

移動先の決定をする

決定にカーソルを合わせて、Cボタンを押してください。ユニットは、その場で行動済みの状態になります。



性能

ユニットの性能画面を表示

性能を見ることができます。兵器の性能画面のとき、Aボタンを押すと、キャラクターの能力画面になります。



攻撃

敵のユニットを攻撃する

敵軍のユニットを攻撃するコマンドです。戦闘についての詳しい説明は、P31を参考にしてください。



制圧 敵の基地などを占領する

敵軍の色の付いた占領可能地形を制圧し、自軍の領地にするコマンドです。制圧は、歩兵タイプのユニットにのみでき、その地形に移動後、制圧コマンドを選択、Cボタンで決定するとできます。なお、占領可能地形には、基地や補給所、ステーションなどがあります(→P36)。ここでは、補給や武装の変更ができますので、できるだけ数多く制圧し、利用しながらターンを進めていきましょう。





ターンの進め方

搭載

別のユニットに搭載する





搭載可能ユニットに、ユニットを搭載するコマンドです。ユニットを移動するとき、明るいスペースの中にユニットがあれば、それが搭載可能ユニットです。搭載したいときは、そのユニットにカーソルを合わせてCボタンを押し、移動をしてください。次に、搭載コマンドが出ますので、これにカーソルを合わせてもう１度Cボタンを押せば、搭載することができます。搭載すると、その時点で搭載した側もされた側も、行動が終了します。次のターンで、移動をしましょう。ちなみに、ユニットの性能画面の〝トウサイ〟に、搭載できるユニットのタイプ(横に搭載できるユニットの最大数）が表示されます(→P52)。

降車

搭載したユニットを降ろす





搭載したユニットは、降車コマンドで降ろすことができます。移動後、降車コマンドにカーソルを合わせてCボタンを押してください。次に、降車させるユニットを、方向ボタンの上下で選択してCボタン。さらに、降車先に方向ボタンでカーソルを合わせてCボタンを押しましょう。これで、降車は決定され、降車したユニットと降車させたユニット双方の行動が終了します。なお、地球上で、マダム・ルイーズとシムルグに地上車両を搭載・降車する場合は、〝クウコウ〟においてのみ可能です。また、宇宙では、航宙母艦(スカラベ等)は、どんな地形でも搭載・降車・発進をすることができます。

発進

搭載したユニットを発進する

搭載されているユニットを発進させ、その上で行動をとらせます。発進させたいユニットを選び、Cボタンで決定すると、そのユニットの行動コマンドが表示されます。

攻撃

敵のユニットを攻撃する

敵軍のユニットを、攻撃するコマンドです。攻撃には、隣接した敵をねらう直接攻撃と、離れた敵をねらう間接攻撃があります。ここでは、攻撃コマンドによる戦闘の流れを説明しましょう。



1 攻撃コマンドを選択する

まず、直接攻撃の場合、移動して敵ユニットに隣接してください。次に、攻撃コマンドが出るので選択、決定します。間接攻撃のときは、その場で選択、決定です。

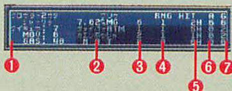


2 攻撃武器を選択する

攻撃武器の選択画面になるので、方向ボタンの上下で武器を選択、Cボタンで決定しましょう。ただし、射程内に敵がいないと、エラーメッセージが出ます。



■攻撃武器選択ウィンドウの見方



❶カーソル位置にあるユニットの簡単なデータ（→P27）
❷装備している武器の名前
❸武器の残り弾数
❹武器の射程距離
❺直接攻撃武器の命中速度
間接攻撃武器の命中率
❻対空攻撃時の攻撃回数
❼対地攻撃時の攻撃回数

3 攻撃する敵ユニットを選択する

カーソルを移動させ、攻撃する敵を選びます。このとき、ウィンドウ右下に攻撃命中率が表示されるので、確認後決定します。間接攻撃時も、カーソル移動で攻撃目標の選択が可能。ただし、誤射すると、敵・味方を問わず攻撃してしまうこともあります。



直接攻撃

隣り合った敵軍ユニットを選択、決定します。

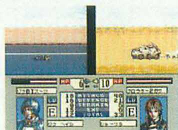


間接攻撃

離れているユニットを選択、決定します。

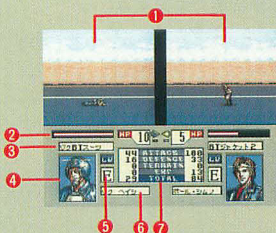
4 戦闘を開始する

戦闘シーンが、アニメーションで展開されます。下にデータが表示されるので、合わせて戦況を見守ってください。



■戦闘画面の見方

1. アニメーション画面
2. 耐久度とそのグラフ
3. ユニットの名前
4. キャラクター
5. キャラクターのレベル
6. キャラクターの名前
7. データ(下の表を参照)

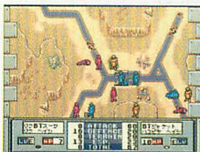


ATTACK	武器の基本攻撃命中率＋キャラクターの命中修正
DEFENCE	ユニットの防御力＋キャラクターの防御修正
TERRAIN	ユニットが現在いる場所の防御修正
EXP	搭乗しているキャラクターの経験値
TOTAL	武器攻撃回数を判定する最終命中率

5 戦闘終了（戦闘結果）

戦闘終了後は、もとの画面に戻ります。ユニットは、戦闘を経て経験値が上がり、特に敵を破壊すると多くの経験値が得られます。また、耐久度が0になったユニットは消滅。ただし、キャラクターは兵器を失っただけなので、次のシナリオには復帰します。戦闘中のアニメーションは、Aボタンコマンドの機能で戦闘速度を“省略”にすると省けます（“高速”にすると自軍ユニット以外の戦闘アニメーション省略）。この場合、戦闘が終了すると、右の戦闘結果画面が表示されます。





EXP（経験値）について

キャラクターは、敵軍ユニットと戦闘をしたり、敵軍ユニットを破壊することによって経験値を積みます。そして、経験値がたまると、レベルアップをするのです。レベルが高くなると、そのキャラクターの能力は向上します。特に、固有名のあるキャラクターは、思わぬ才能を発揮する可能性を秘めています。ですが、自分のユニットを破壊されて脱出する、ということになると、ケガと精神的なショックによって、経験値がゼロになります。

補給

占領地や資材で補給する

消耗した耐久度、燃料、武器の弾数などを補給するコマンドです。補給の内容は、その占領地形や補給ユニットによって異なります(→P36)。方法は、以下を参照してください。

→占領地で補給する

自軍の占領地形で補給を選択、決定しましょう。補給後は、応急以外の行動が可能です。





→ユニットの資材で補給する

補給ユニットが隣接しているとき燃料や弾数が補給できます。補給後の行動もできます。





資材を持っているユニットから補給する方法

飛空母艦 ひくうぼかん	航宙母艦 こうちゅうぼかん
ユニットの種類/マダム・ルイーズ、シムルグ▶空港にいるときのみ、地上ユニットへの弾数、燃料の補給が可能です。それ以外では、航空ユニットへの燃料補給だけできます。搭載中のユニットは、自動的に補給します。	ユニットの種類/スカラベ、スカラベ２、スカラベ３、コンテナシップ、ウィンストン▶地上ユニットへの弾数、燃料の補給可能。航宙ユニットへは、燃料のみ補給可能です。搭載中のユニットは、自動的に補給します。
支援機 しえんき	**地上母艦** ちじょうぼかん
ユニットの種類/ルフ▶空港で、地上ユニットへの弾数、燃料の補給可能。それ以外では、航空ユニットへ燃料補給ができます。	ユニットの種類/アウステルリッツ、アルタミラ▶地上ユニットへ弾数、燃料の補給。搭載中ユニットは、自動的に補給します。

制圧

敵の基地などを占領する

敵軍の基地やステーション、ガレージなどを占領し、自軍の領地にするコマンドです(→P29)。シナリオによっては、制圧が勝利条件になっている場合もあります。

武装

基地などで武器を変更する

占領地形にいるとき、武装パックを持っているユニットは、装備している武器を変更できます。右の画面のとき、方向ボタンで選択、Cボタンで決定しましょう。



→特殊な武器について

武器には、特殊な効果を持っているものがあります。武器の名前に以下の記号がついていたら、それが特殊武器です。

～S：移動後も攻撃可能な間接攻撃武器
～R：自分の周囲6マスに同時攻撃可能(味方も巻き込む)
～T：選択した方向へ3マス貫通して攻撃(味方も巻き込む)
～M：目標マスとその周囲6マスを攻撃する(味方も巻き込む)

その他の特殊武器（一例）

EWW	戦闘画面で、対空誘導ミサイルを一定確率で外れさせる
リアクティブA	実弾攻撃を一定確率で外れさせる(一部の大型弾を除く)
DEWシールド	光学兵器(レーザーなど)による攻撃を一定確率で外れさせる
デコイ	対空誘導ミサイル、実弾、光学兵器の攻撃を一定確率で外れさせる
シザイ	補給することによって消費する(武器ではない)
タンク	1つにつき一定量の燃料を追加する(武器ではない)
火炎放射・マイクロウェーブ	敵軍ユニットの地形防御効果を無効にする
衛星レーザー・ミサイル	マップ上にランダムに攻撃する
DRV	ドライバーの意。ミサイルなどを電磁力で撃ち出す兵器



ターンの進め方

応急

HPの回復をする

耐久度のみ修理・手当をし、回復するコマンドです。応急を選択、Cボタンで決定してください。ただし、そのフェイズの行動はそれで終了します。航空機以外はどこでもできるので、利用しましょう。



性能

性能画面を表示する

性能画面を表示、チェックする画面です。始めに兵器の性能が出ますが、Aボタンを押せば、キャラクターの能力画面に切り替わります。もとの画面に戻るときは、Bボタンを押してください。



占領地について

自軍の占領地では、補給や武装の変更などができます。ここでは、地球上の占領地の一部を紹介しましょう。



占領地形（一例）

	ステーション	地上ユニットの耐久度、燃料、弾数が補給可能。
	ダンヤクコ	地上ユニットの燃料、弾数が補給可能。
	ガレージ	地上ユニットの耐久度、燃料、弾数が補給可能。
	クウコウ	航空ユニットの耐久度、燃料、弾数が補給可能。
	ベース	地上・航空ユニットの耐久度などが補給可能。

残りのユニットの行動を決定する

以上のような手順で、ユニットに様々な行動を指示してください。Bボタンを押して右の画面が出れば、未行動ユニットはありません。次に進みましょう。



自軍フェイズを終了させる

自軍フェイズを終わらせたいときは、スタートボタンを押してください。コマンドが出るので、決定にカーソルを合わせてCボタンを押します。



3 敵軍フェイズ



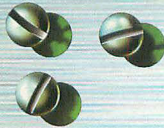
自軍のフェイズを終了させると、敵軍のフェイズ&ターン表示になり、敵の行動開始です。このとき、プレイヤーは一部のAボタンコマンドの操作以外はできません。自動的にどんどん進みますので、ストーリー展開や戦闘の状況など、見逃さないようにしましょう。

4 味方/敵援軍フェイズ



自軍のフェイズや敵軍フェイズの後、または間に、同盟関係にある味方フェイズや、敵の援軍フェイズが挿入されます。フェイズの順番は、そのときのシナリオの流れによって変わっていきます。ここでも、プレイヤーは一部のAボタンコマンドの操作以外はできません。

1ターン終了→次のターンに入る!!



キャラクター紹介

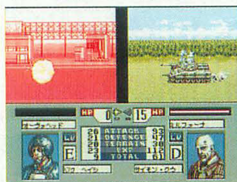
「ハイブリッド・フロント」には、たくさんの個性豊かなキャラクターたちが登場します。

成長が楽しみな仲間キャラクターたち

固有名のあるキャラクターは、一般のキャラクターよりも個性が強く、レベルアップによる成長がとても楽しみな存在です。ここでは、そんな登場人物を少しだけ紹介しましょう。一癖も二癖もある人物たちですが、才能を伸ばしてあげるためにも、愛情を持って育ててください。



キャラの会話によって物語が進む



敵軍ユニットを倒してレベルアップ



シャーリラ

年齢：26才　性別：女



単独ゲリラ戦を好む運び屋チームのリーダー

PETO南アジア地区方面を担当する、運び屋チーム「ノワール」のリーダー。耐熱戦闘ジャケットをまとっての、単独ゲリラ戦を好む。現在のPETOに見られがちな、役人・官僚気質を毛嫌いしており、そうした類の人間に対しては皮肉の言葉を惜しまない。その口の悪さには定評(?)があるが、実際には車両の整備をこよなく愛する、もの静かな女性である。



CHARACTER DATA

ポール・シムノ

年齢：27才　性別：男





根っからのお人好しでビークル戦などが得意

現在は海面下の旧カリフォルニア地方の運び屋だったが、些細（本人談）なトラブルから米国内で合計「49年」の営業停止処分に。その後、アジアに渡る。ホバーやビークルでの戦闘が得意。意気上がるほどに冷静になるタイプだが、「ヌケ」てる所もアリ。打算的な自分の性格を嫌ってもいる。意識的に偏屈者を気取っているものの、根っからのお人好し。

CHARACTER DATA

ピーター・ケイン

年齢：28才　性別：男



反コクーン戦闘機部隊の生き残り



神経を鋼化した反コクーン戦闘機部隊「ナイトシェード」の生き残り。カルカッタ騒乱で玄之丞と知り合う。戦闘機以外の兵器も万能にこなす。本来は頭に血がのぼると結果を考えない、「口より先に手が出る」タイプだが、玄之丞を反面教師として（！）常に冷静であろうと努めている。彼の過去についてはコクーンのブラックリストにも一切記録がなく、意図的な破壊の形跡が見られるという。

CHARACTER DATA

冴月玄之丞

さえづき げんのじょう

年齢：56才　性別：男



戦闘車両の扱いに長けた熱血老人

カルカッタ騒乱の首謀者だった息子夫婦の死をきっかけに、運び屋に身を転じた元企業兵。個人戦闘の他、戦闘車両の扱いに長けた豪快な人物。忠誠心から息子と和解せぬままに死別、後悔の日々を送る。カルカッタ騒乱以降、元企業兵の肩書きの下に多くの活動家をかくまう。ピーターと組んでは各地のPETOがらみの紛争解決に現れ、逆にトラブルを大きくしてしまう熱血老人である。



CHARACTER DATA

サイモン・クウ

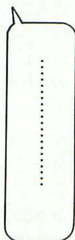
年齢：42才　性別：男



古いタイプの兵士で重火器などが得意

企業と対立する小数国家を渡り歩いてきた元傭兵教官。情報機器に依存する兵器の扱いは苦手だが、戦闘車両・重火器の扱いでその実力を見せる。この時代に多い情報戦争の進化について行けなかったタイプの、武闘派熟練兵士だ。家庭とは縁のない生活を送ったためか、ジンを実の子供のように鍛え上げる。





CHARACTER DATA

ぼく せい せん
朴正仙

年齢：25才　性別：女



モジュールの交換により オール・マイティな 能力を発揮する才女



PETOの政策方針の変更により解雇されるまで、レクサス通商団の通訳を勤めていた女性。外部増設モジュールを脳に接続することが可能なため、モジュールの交換によりオール・マイティな能力を発揮する。また、脳内にメタ・チョムスキィ型言語中枢インプラントを持ち、多くの言語・応用語を操る。その能力はもっぱら「上品」な皮肉と、詐欺師顔負けの対人交渉に使われる。

CHARACTER DATA

ジン・ヌー

年齢：21才　性別：男



個人戦闘を好み特殊車両の操作にも詳しいお調子者

生活費欲しさに、サイモンのトレーラーを盗んで捕まり、なぜか運び屋の見習いとして彼に鍛え上げられた青年。単独での個人戦闘を好むお調子者だ。スラム街でスサんだ子供時代を送ったため、世の中をハスに構えて見る傾向があるが、根は人間好き。車両窃盗の常習犯だったため特殊車両の操作にも詳しい。



CHARACTER DATA

兵器紹介

最後に、このゲームで活躍する兵器を一部だけ紹介しましょう。参考にしてください。

種類の豊富な搭乗（装着）兵器

兵器は、タイプ別に分けると全部で18種類もあります。さらに、個別の数では約200種類にもなるのです。ここでは、その中のほんの一部を紹介しましょう。また、1つ1つの特徴は、ゲーム中に見ることができる兵器の性能画面で確認してください。ちなみに、別紙のマップにもユニット紹介は載っています。

[種別：ランドマスター]
クロウラーII型

全長：6.4メートル
全高：2.5メートル
全幅：2.4メートル
武装：7.62ミリ機関銃
〝ヴァイパー〞対装甲ATM
火炎放射器
乗員：1名（最大4名）



不整地走行用の軽装甲トラック

普及率の高かったランドマスターの後継機。従来の金属／プラスチックとセラミックの複合装甲に高分子素材のネットを加え、多重構造の装甲とした点が異なる。これにより不満が多かった装甲の弱さが改善され、対弾性能が60%以上アップ。さらに、駆動系の小型化によって生じたスペースにハードポイントを追加。〝ヴァイパー〞対装甲ミサイルなどの武装も標準装備。

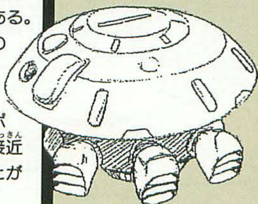
ホバー移動の対装甲車両用自爆ポッド

軌道戦争後、PETOでもサイバードローンの開発が模索されたが、戦争の後遺症と技術力の不足、敗戦時の「軌道・地上安全保障条約」の制限により、実用化はされなかった。しかしそこで培われた技術が生んだもの…それが「自爆ポッド」である。一種の自己誘導爆弾だが、ただの誘導ミサイルと決定的に異なるのは、自己の判断で戦術を決定し、場合によっては複数のポッドで目標を攻撃するか、また接近困難なときはトラップと化すことができる点である。

[種別：自爆ポッド]

ブロウホーヴァ

全長：1.5メートル
全高：0.8メートル
全幅：1.5メートル
武装：対装甲地雷



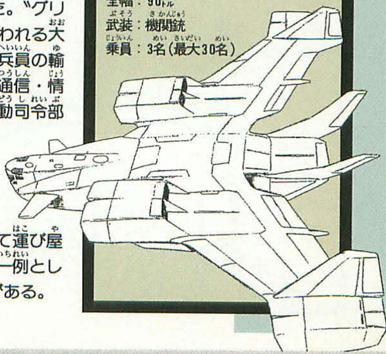
修理・補給設備もある移動基地的な支援機

2405年の「軌道・地上安全保障条約」により、大型航空機は数少ない「大量・高速輸送手段」となった。〝グリュプス〟はPETO軍で使われる大型支援機で、役割は車両・兵員の輸送というより、その高度な通信・情報処理設備を生かしての移動司令部的な性格が強い。その反面、輸送力が少々劣るところも。老朽化した〝グリュプス〟始めその他の支援航空機は、場合によって運び屋に供与されることもあり、一例として、〝マダム・ルイーズ〟がある。

[種別：支援機]

グリュプス

全長：81メートル
全高：21メートル
全幅：90メートル
武装：機関銃
乗員：3名（最大30名）



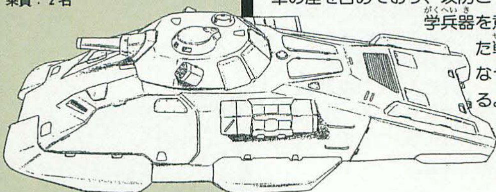
[種別：パンツァー]

キルケニー

全長：7.9メートル
全高：2.3メートル
全幅：3.5メートル
武装：レーザー砲塔
携行レーザー銃
DEWシールド
乗員：2名

光学兵器戦を想定して設計された戦車

微粒子フィールド機構は、地面と車体の間に相反する粒子を展開、車体を浮遊させる機構である。これにより、放熱などの問題が起こらないホバリング方式が採用できた。〝キルケニー〞は、現在コクーンの主力戦車の座を占めており、攻防ともに光学兵器を意識した戦車となっている。



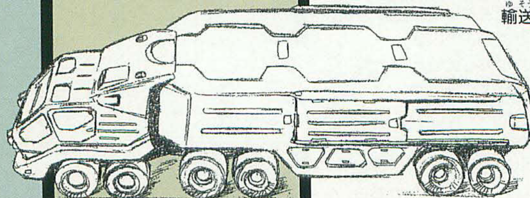
[種別：一般車両]

トレーラー

全長：14メートル
全高：3.5メートル
全幅：4.2メートル
武装：7.62ミリ機関銃
乗員：1名（最大4名）

不整地でも走行可能な大型輸送車

〝トレーラー〞は、トランスポーターと、貨物搭載のトレーラー本体から成る。不整地踏破性向上のために足回り強化と装甲を追加してはあるが、構造自体は20世紀のものと大差ない。通常の運び屋チームの構成は輸送・補給用トレーラー5台、護衛用ランドマスター5～10台である。



完全自律型の多目的のサイバードローン

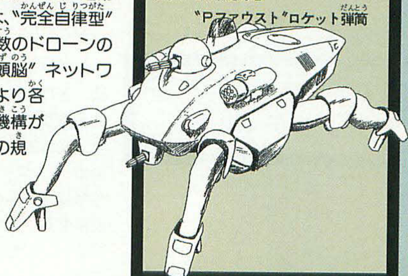
自律型戦闘マシン、いわゆる「サイバードローン」は、もともと宇宙空間・月面上での作業自動化のために、その開発がスタートしたもの。通常のロボットと違うのは、〝完全自律型〟という点である。複数のドローンのＡＩが、協力して〝頭脳〟ネットワークを構築。これにより各ドローンを制御する機構が不要となる他、作業の規模によって自動的に情報処理能力を調整できる。

驚異的な性能を誇る航宙戦

宇宙空間戦闘に、戦艦クラスの航宙艦が必要か否かについては、長い間議論されてきた。現在の宇宙戦闘は、戦艦と同等の攻撃力を持つ、小艇が中心である。つまり、タイグレス級の建造理由は、強大なコクーンの象徴、有能な指揮官の搭乗旗艦としての意味合いが強い。その一方、短時間であれば大気圏内での運用も可能という性能は驚異的でもある。

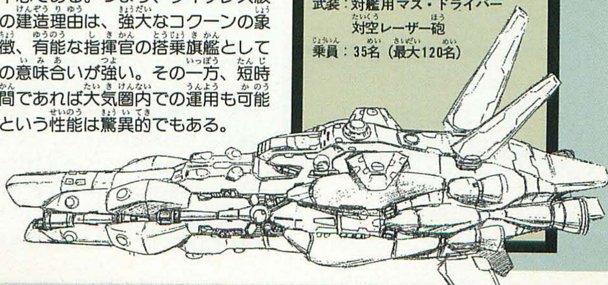
［種別：自律型戦闘マシン］
スクリーマー

全長：4.2㍍
全高：1.5㍍
全幅：2.5㍍（アーム含まず）
武装：25㍉機関砲
〝Pファウスト〟ロケット弾筒



［種別：航宙戦艦］
タイグレス級航宙戦闘艦

全長：24㍍
全高：47㍍
全幅：43㍍（放熱板含まず）
武装：対艦用マス・ドライバー
対空レーザー砲
乗員：35名（最大120名）





[種別：戦闘歩兵服]

戦闘ジャケット

歩兵の身を守る
防弾服の一種

歩兵の機動性と生存性を高めるための、一種の防弾服である。ただの防弾服と違う点は、バックパックの小型動力と袖のパワーアームで、これにより多少の重火器も簡単に操作できる。脚部にもパワーアームを通し踏破性を強化したものもあるという。占領地形を制圧できるユニット。

[種別：自走砲]

フェルティヒ

車体完成度の高い
ＰＥＴＯの自走砲

ＰＥＴＯで使われている自走カノン砲。それ自体の性能もさることながら、特筆すべきはその車体の完成度で、武装部分を変更した対空戦闘車型の"モンスーン"、気密処理と宇宙空間装備を施した宇宙空間対航宙艇攻撃車両"気密型フェルティヒ"は、コクーンでも広く採用されている。

[種別：攻撃機]

ＶＴＯＬスリフカ

垂直離着陸が可能な
訓練用攻撃機

この兵器は、原型となった攻撃機"スリフカ"の垂直離着陸機構試験型。空軍基地が減少したＰＥＴＯにおいて、より少ない設備で運用可能なＶＴＯＬ機構にかける期待は大きかった。しかし、対地攻撃武装の搭載スペース減少などマイナス点が目立ち、実戦採用は見送られ訓練機となった。

[種別：戦闘機]

フェレンク

デルタ状の機体を持つ
大気圏内戦闘機

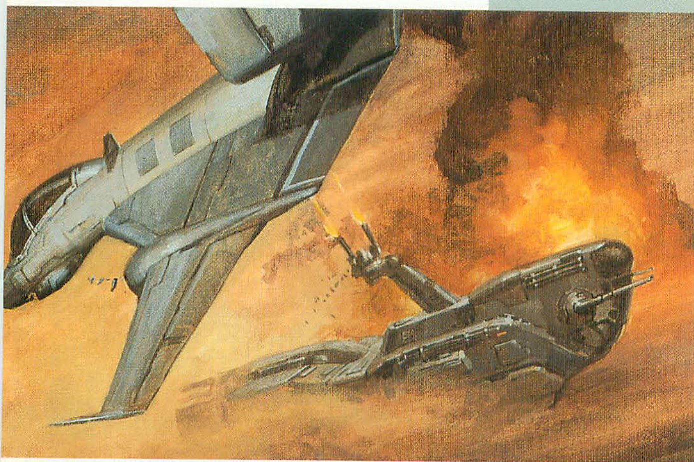
コクーン開発の大気圏内戦闘機で、最近ようやくＰＥＴＯ軍に導入されたもの。その機体はデルタ状で、航空機動力と航続距離に優れる。固定武装はラークＡＡＭと30ミリ機関砲だが、その他にも追加ＡＡＭや電子妨害兵器、追加燃料タンク用のポイントと、柔軟な武装体制をとることができる。

対航宙小艇への攻撃を主眼とした、高機動兵器〝フリアイ〟は、比較的初期に開発された兵器である。しかし、その基本性能は今だ高い。特筆すべきは、自律照準機構搭載のミサイルシステムで、高速移動のあとでも発射することができる。また、対地ミサイルへの変更も可能だ。

[種別：航宙戦闘艇]

フリアイ

ミサイルシステムが自慢の高機動兵器



艦船級の宇宙戦闘における事実上の主力クラス。大口径の大型粒子ビーム砲は、中距離の射程範囲にあるものすべてに威力を発揮する。また対地・対艦用ビーム・ガン、対小艇攻撃用に〝ヴァルチャ〟対宙型ミサイルを装備する。しかし、なによりも戦艦並みの耐久度が特徴である。

[種別：航宙巡洋艦]

バジス級航宙艦

耐久度の高い高性能巡洋艦

兵器のタイプ一覧

各種兵器は、大きく4つのタイプに分類することができます。ここでは、その分類を表にして紹介しましょう。

■一覧表の見方

一覧表には、基本の兵器タイプ、そのタイプの補給区分、戦闘区分、被搭載時の分類が表示されています(別紙マップも合わせて参照)。

兵器タイプ

分類された時の名称

それぞれの兵器が、どんな名称で分類されているかです。

補給区分

補給を受ける時のタイプ

●艦艇／艦に補給できる所、ユニットで補給可能●航空機／航空に補給できる所、ユニットで補給可能●ヘリ／航空・車両に補給できる所、ユニットで補給可能●地上／車両に補給できる所、ユニットで補給可能

戦闘区分

判定される武器の命中値の項目

●艦艇／武器の“対艦”で命中率が判定される●航空機／武器の“対空”で命中率が判定される●装甲／武器の“対甲”で命中率が判定される●非装甲／武器の“対人”で命中率が判定される※性能画面で確認

被搭載時

搭載される時のタイプ

性能画面では、マークによって搭載時の分類が表示されています(以下参照)。横の数字は、搭載できる最大数です。

航空機	軽車両	重車両	歩兵	ドローン

兵器タイプ一覧表

兵器タイプ	補給区分	戦闘区分	被搭載時	MEMO
航宙戦艦	艦艇	艦艇	搭載不可	
巡洋艦	艦艇	艦艇	搭載不可	
駆逐艦	艦艇	艦艇	搭載不可	
航宙母艦	艦艇	艦艇	搭載不可	
航宙砲艦	艦艇	艦艇	搭載不可	
母艦	航空機	航空機	搭載不可	
支援機	航空機	航空機	搭載不可	
デコイ船	航空機	航空機	搭載不可	
自爆ポッド	航空機	航空機	ドローン	ブロウホッパーは非装甲の車両
攻撃機	航空機	航空機	航空機	VTOLの補給区分はヘリ
戦闘機	航空機	航空機	航空機	
輸送ヘリ	ヘリ	航空機	航空機	
戦闘ヘリ	ヘリ	航空機	航空機	
航宙戦闘艇	ヘリ	航空機	航空機	
航宙攻撃艇	ヘリ	航空機	航空機	
トーチカ	車両	装甲	搭載不可	
戦術自走艇	車両	装甲	搭載不可	
パンツァー	車両	装甲	重車両	
戦車	車両	装甲	重車両	
装甲車両	車両	装甲	重車両	
対空戦車	車両	装甲	重車両	
歩兵戦闘車	車両	装甲	軽車両	
戦闘マシン	車両	装甲	ドローン	ジニーは戦闘・補給とも航空機/レール移動ユニット搭載不可能/ホイールビーストは非装甲
固定	車両	非装甲	搭載不可	ガードボックスは装甲
対空自走砲	車両	非装甲	重車両	
自走支援砲	車両	非装甲	重車両	
輸送車両	車両	非装甲	軽車両	
一般車両	車両	非装甲	軽車両	
補給車	車両	非装甲	軽車両	
戦闘歩兵	車両	非装甲	歩兵	
牽引砲	車両	非装甲	歩兵	モノポール砲は搭載不可能
歩兵	車両	非装甲	歩兵	

使用上のご注意

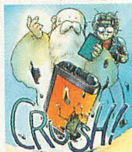
●電源ＯＦＦをまず確認！

カートリッジを抜き差しするときは、必ず本体のパワースイッチをＯＦＦにしておいてください。



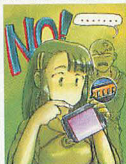
●カートリッジは精密機器！

落とすなどの強いショックを与えないでください。また、分解は絶対にしないでください。



●端子部には触れないで！

カートリッジの端子部に触れたり、水で濡らしたりすると、故障の原因になります。



●保管場所に注意して！

カートリッジを保管するときは、極端に暑いところや寒いところ、湿気の多いところを避けてください。



●薬品を使って拭かないで！

カートリッジの汚れを拭くときに、シンナーやベンジンなどの薬品を使わないでください。



●ゲームで遊ぶときは

ゲームで遊ぶときは、部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。また、健康のため、1時間ごとに10〜20分の休憩をとり、疲れているときや睡眠不足でのプレイは避けてください。

●●●● 健康上のご注意 ●●●●

ごくまれに強い光の刺激や点滅、テレビ画面などを見ていて、一時的に筋肉のけいれん・意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、ゲームで遊ぶ前に必ず医師と相談してください。また、ゲーム中にこのような症状が起きたときは、すぐにゲームをやめ、医師の診察を受けてください。

メガドライブをプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式のテレビ）に接続すると、残像光量による画面焼けが生じる可能性があるため、接続しないでください。

セガ ジョイジョイ テレフォン

セガからのホットライン。新作ゲームソフトや楽しい情報を、どんどんお知らせしています。

札幌	011-842-8181
仙台	022-285-8181
東京	03-3743-8181
名古屋	052-704-8181
大阪	06-333-8181
広島	082-292-8181
福岡	092-521-8181

※電話番号をよく確かめて、正しくかけてください。



株式会社 セガ・エンタープライゼス

本　社　〒144 東京都大田区羽田 1 − 2 −12　お客様相談センター
フリーダイヤル 0120-012235 受付時間 月〜金 10:00〜17:00（除く祝日）
札幌支店　〒062 北海道札幌市豊平区豊平五条 3 − 2 −34　☎011(841)0248
関西支店　〒561 大阪府豊中市豊南町東 2 − 5 − 3　☎06(334)5331
博多支店　〒810 福岡県福岡市中央区白金 2 − 5 −15　☎092(522)4715

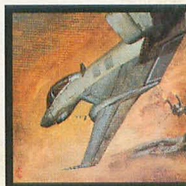
修理について

修理を依頼されるときは、
下記または各支店までお申しつけください。

佐倉事業所　HE補修管理課
〒285　千葉県佐倉市大作 1 − 3 − 4　☎043(498)2610（直通）







THE HYBRID FRONT









この取扱説明書はエコマーク認定の再生紙を使用しています。

G-5541 672-1932

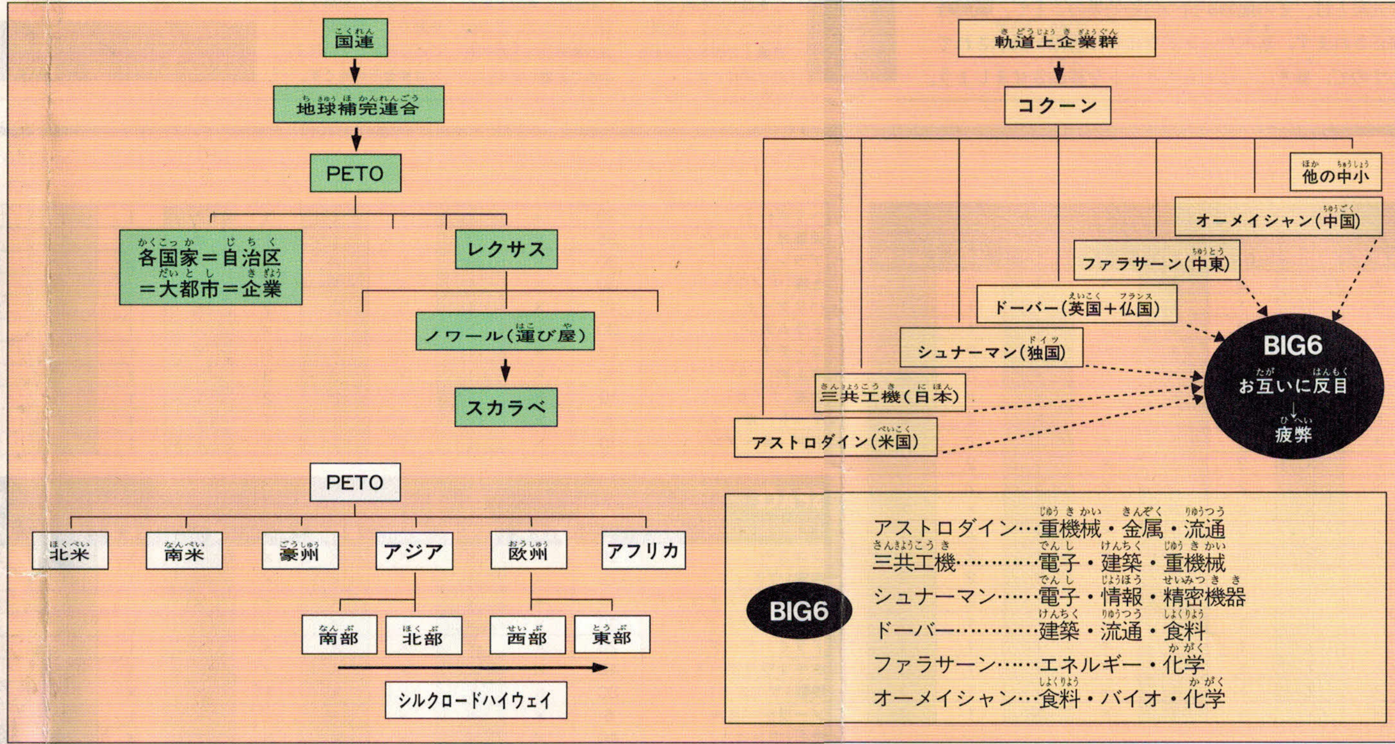
株式会社セガ・エンタープライゼス

THE HYBRID FRONT

ハイブリッド・フロントの世界

「ハイブリッド・フロント」には、独自の世界観があります。例えば、ゲームの主な舞台となる地球。ここでは、現在（26世紀）コクーン、PETO、運び屋たちが、それぞれの考えを持って活動しています。この3つの機関の関係が、物語の重要な部分を占めているのです（組織相関図と各組織の位置マップ）。また、「ハイブリッド・フロント」だけの歴史もあるので、ぜひ1度は読んで知織として覚えてください。ちなみに、キャラクター紹介と歴史年表は、インデックスモードで見ることができます。ゲームを始めるに当たって、まずこの世界観を把握すると、より楽しむことができるでしょう。

【ハイブリッド・フロント組織関係図】



【年表～短縮バージョン】

20世紀（せいき）

1988 「オールド・オイル・ウォー」勃発
北半球の温暖化・砂漠化

21世紀（せいき）

2000 「環境修正会議」発足
「水素エンジン」実用化へ
2037 「ニュー・オイル・ウォー（N.O.W)」勃発
2072 各国で「企業援助法」成立
2083 「地球補完連合」が組織される

22世紀（せいき）

2104 軌道モデルステーション建設
2112 「企業自衛法」仮承認、認可へ
2132 水素エネルギーへ完全移行

23世紀（せいき）

2242 地連、軌道企業輸出物資に対し、大型関税を施行
2243 軌道企業群「軌道企業自治法案」を提示

24世紀（せいき）

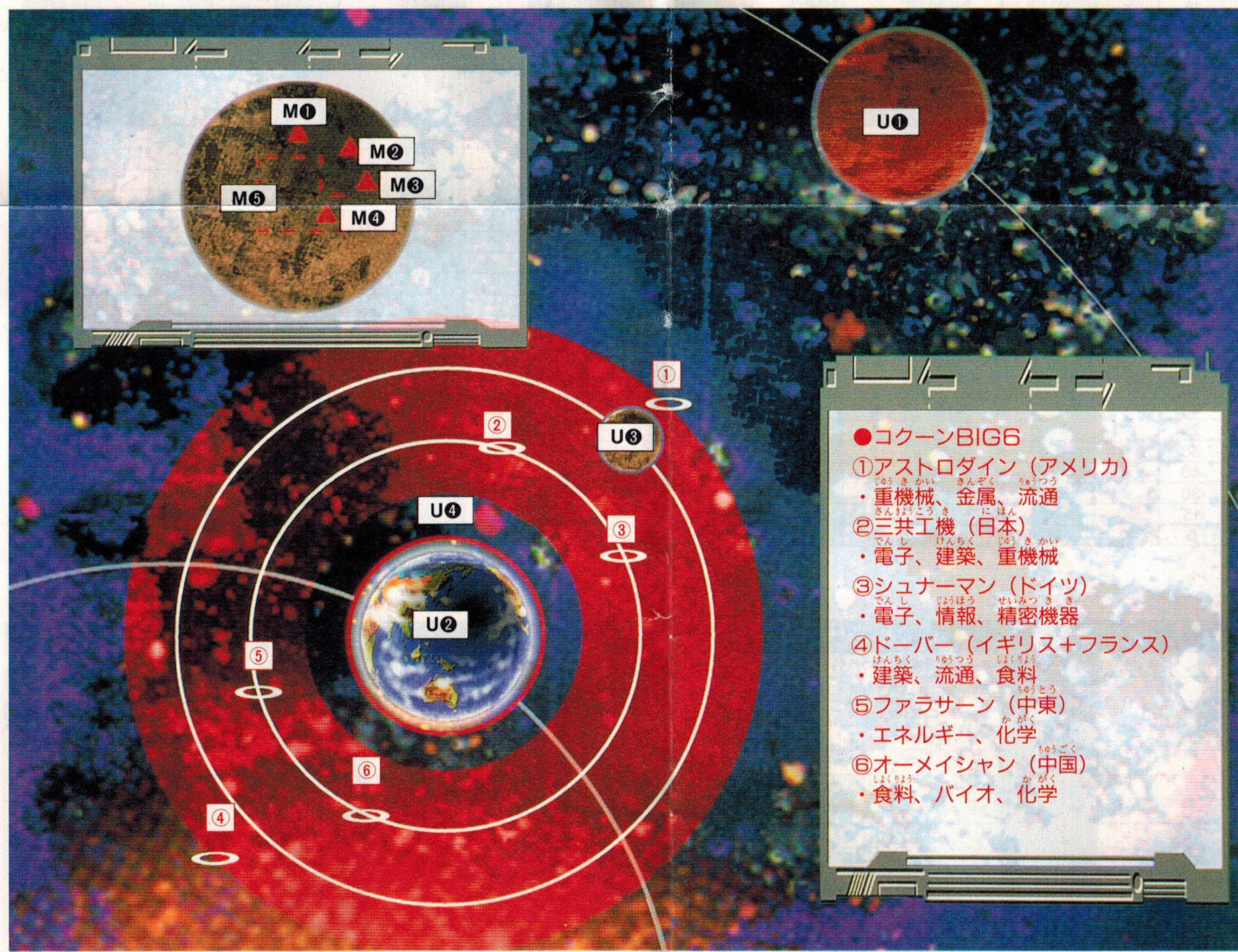
2302 第一次軌道戦争勃発、「オービタル・ウォー」
2307 「軌道企業共同体」（CoCoONコクーン）発足
2309 第二次軌道戦争勃発、「ハンマー・ウォー」
2310 「制地戦争」
2391 「汎地球条約機構」（PETO）発足
2399 地連、PETOに吸収される

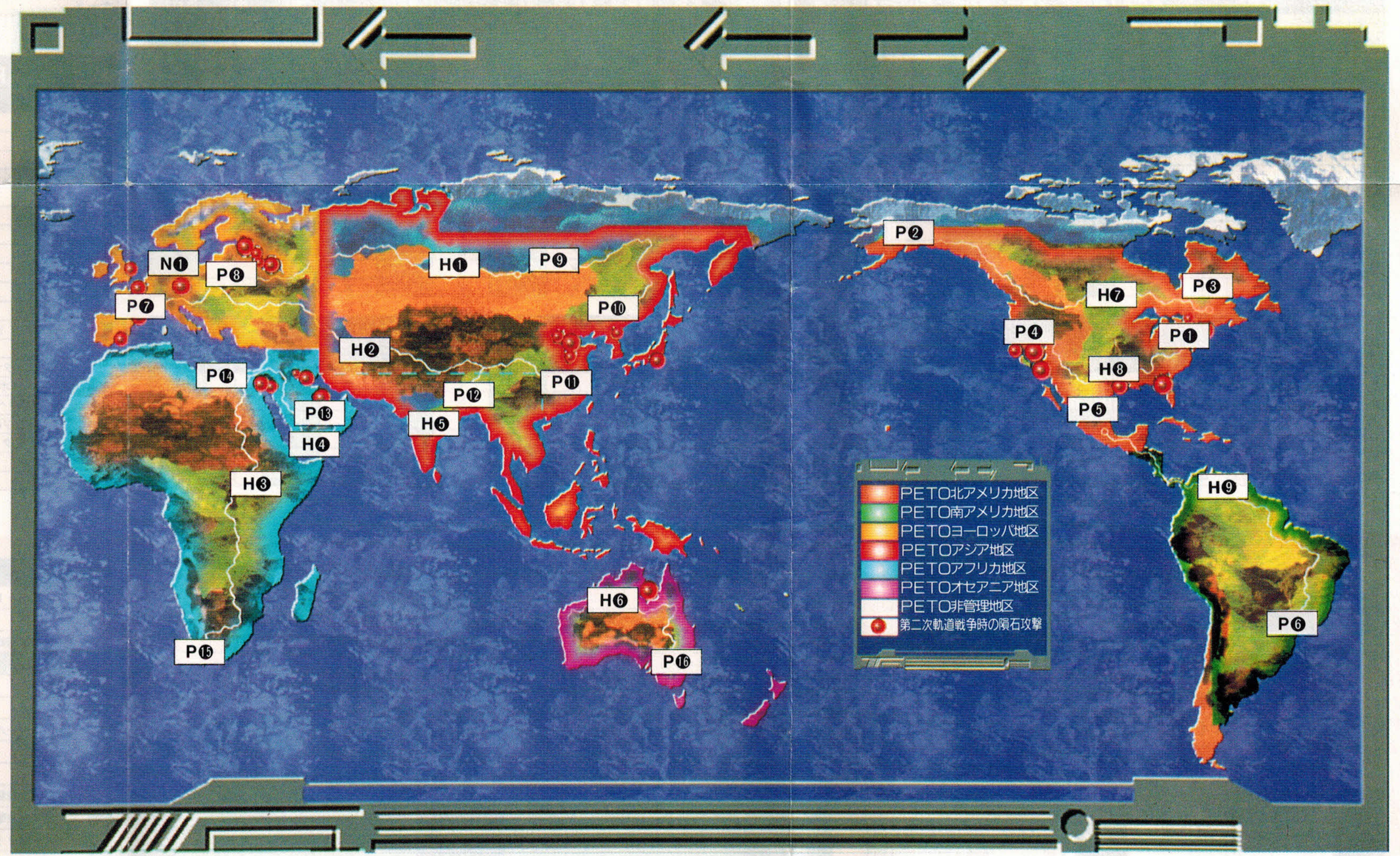
25世紀（せいき）

2402 コクーン・PETO、共同平和宣言
2406 「軌道・地上安全保障条約」締結
2421 「辺境経済支援機構」(LEcSuS レクサス)発足
2429 コクーン、火星開発構想を発表
2462 「運び屋」業務の協定化・組織化

26世紀（せいき）

2509 コクーン一部企業間で武力衝突
2512 「カルカッタ動乱」
2514 「運び屋」武装の全面禁止
2517 「運び屋」武装の一部認可
2518 コクーンにより、火星のテラフォーミング開始
2519 火星で「環境プラント」建設開始
コクーン内企業間で争奪戦勃発、「ビッグ・ウォー」
2523 限定されたPETO軍再編成、コクーンにより承認





U❶火星
（アストロダイン独占開発区域）
U❷地球
（PETO管理地域）
U❸月
（コクーン管理地域）
U❹非武装宙域
（中立宙域）

[月]
M❶エネルギープラント
M❷月面基地
M❸コンテナ搬入・搬出ベイ
M❹食糧供給センター
M❺居住区域

H❶シベリアン・ハイウェイ
H❷シルクロード・ハイウェイ
H❸サン・イクアトル・ハイウェイ
H❹アラビアン・ハイウェイ
H❺インド・ハイウェイ
H❻オーストラリア・ハイウェイ
H❼アラスカ・ハイウェイ
H❽パン・アメリカン・ハイウェイ
H❾トロピカル・ハイウェイ

P❶PETO総本部（ワシントン）
P❷PETOアラスカ支部
P❸PETOカナダ支部
P❹PETO北米支部
P❺PETOメキシコ支部
P❻PETO南米支部
P❼PETO西ヨーロッパ支部
P❽PETO東ヨーロッパ支部
P❾PETOシベリア支部
P❿PETO極東支部
P⓫PETO中国支部
P⓬PETO南 アジア支部
P⓭PETO中東支部
P⓮PETO北アフリカ支部
P⓯PETO南アフリカ支部
P⓰PETOオセアニア支部

N❶ネオ・ドレスデン

地形と地形効果一覧

地形効果とは

地形効果とは、その地形が持つ防御効果のことで、戦闘時に修正されます。基本ウィンドウにその情報が表示されていますので、参考にしながらユニットを移動させましょう。

地形効果表の見方

❶各地形の名前です。カッコの中は、実際に画面上で表示されるものと同じです。

❷戦闘中に判定される項目の一つで、この数値が最終的な武器の命中率に影響します。

❸その地形で消費する、移動力で、移動タイプごとに表示しています。×は移動不可能です。

❶ 地形	❷ 防御修正	❸ 航空高	航空低	装輪地



EARTH [地上マップ]

地形	防御修正	航空高	航空低	装輪地	装軌地	ホバー	重ホバ	航宙速	航宙遅	艦艇	装輪宇	装軌宇	装軌特	アーム	牽引	レール	固定	歩行	歩行特
砂漠(サバク)	5	1	1	2	1	1	1	×	×	×	×	×	1	2	1	×	1	2	1
道路(ドウロ)	0	1	1	1	1	1	1	×	×	×	×	×	1	1	1	×	×	1	1
平地(ヘイチ)	5	1	1	2	1	1	1	×	×	×	×	×	1	2	1	×	1	1	1
段差(ダンサ)	10	1	1	×	3	3	2	×	×	×	×	×	×	3	1	×	×	2	2
山(ヤマ)	50	1	2	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	3	2
海/河(ウミ/カワ)	0	1	1	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
浅瀬(アサセ)	5	1	1	×	×	×	3	×	×	×	×	×	×	4	×	×	×	2	2
塹壕(ザンゴウ)	45	1	1	2	2	2	2	×	×	×	×	×	×	2	1	×	1	2	2
クレーター	10	1	1	3	2	1	1	×	×	×	×	×	×	2	1	×	1	2	2
荒れ地(アレチ)	20	1	1	3	2	1	2	×	×	×	×	×	×	2	1	×	1	2	1
地割れ(ジワレ)	0	1	1	×	×	×	2	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
崩壊道路(ホウカイドウロ)	5	1	1	2	2	2	2	×	×	×	×	×	1	2	1	×	×	2	1
灌木(カンボク)	30	1	2	3	2	3	2	×	×	×	×	×	×	2	1	×	1	2	1
沼地(ヌマチ)	0	1	1	3	2	2	2	×	×	×	×	×	×	2	1	×	×	2	2
崩壊ビル(ホウカイビル)	45	1	1	3	2	2	2	×	×	×	×	×	×	2	1	×	×	2	2
建物(タテモノ)	40	1	1	1	1	1	1	×	×	×	×	×	×	1	1	×	×	1	1
空港(クウコウ)	10	1	1	1	1	1	1	×	×	×	×	×	1	1	1	×	1	1	1
ベース	50	1	1	1	1	1	1	×	×	×	×	×	1	1	1	×	1	1	1
ステーション	20	1	1	1	1	1	1	×	×	×	×	×	1	1	1	×	1	1	1
橋(ハシ)	0	1	1	1	1	1	1	×	×	×	×	×	×	1	1	×	×	1	1

CITY [都市マップ]

地形	防御修正	航空高	航空低	装輪地	装軌地	ホバー	重ホバ	航宙速	航宙遅	艦艇	装輪宇	装軌宇	装軌特	アーム	牽引	レール	固定	歩行	歩行特
平地(ヘイチ)	0	1	1	1	1	1	1	×	×	×	×	×	×	1	1	×	1	1	1
砂漠(サバク)	5	1	1	2	1	1	1	×	×	×	×	×	1	2	1	×	1	2	1
道路(ドウロ)	0	1	1	1	1	1	1	×	×	×	×	×	×	1	1	×	×	1	1
崩壊道路(ホウカイドウロ)	5	1	1	3	2	2	2	×	×	×	×	×	×	1	1	×	×	2	1
ビルディング	45	1	2	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	1	2	1
ベース	40	1	1	1	1	1	1	×	×	×	×	×	×	1	1	×	1	1	1
ヘリポート	10	1	1	1	1	1	1	×	×	×	×	×	×	1	1	×	1	1	1
ソウコ	20	1	1	1	1	1	1	×	×	×	×	×	×	1	1	×	1	1	1
外壁(ガイヘキ)	30	1	2	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	3	×	×	×	2	2
城門(ゲート)	40	1	2	2	1	1	2	×	×	×	×	×	×	2	1	×	×	1	1
崩壊外壁(ホウカイカベ)	45	1	1	3	2	2	2	×	×	×	×	×	×	3	1	×	×	2	2
荒れ地(アレチ)	15	1	1	3	2	1	1	×	×	×	×	×	×	2	1	×	1	2	1
崩壊建物(ホウカイタテモノ)	45	1	1	3	2	2	2	×	×	×	×	×	×	2	1	×	1	2	2
建物(タテモノ)	30	1	2	2	1	2	×	×	×	×	×	×	×	2	1	×	1	1	1
ポール	15	1	2	3	2	3	2	×	×	×	×	×	×	2	1	×	×	2	1

INSIDE [建物内マップ]

地形	防御修正	航空高	航空低	装輪地	装軌地	ホバー	重ホバ	航宙速	航宙遅	艦艇	装輪宇	装軌宇	装軌特	アーム	牽引	レール	固定	歩行	歩行特
床(ユカ)	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	×	1	1	1
区切り壁(クギリカベ)	15	2	2	×	×	×	×	1	2	2	×	×	×	×	×	×	×	×	×
ドア	0	×	2	×	×	×	×	2	2	2	×	×	×	×	×	×	×	×	×
レール	5	×	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
地面(ジメン)	5	×	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	×	1	1	1
補給ガレージ(ホキュウガレージ)	40	×	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	×	1	1	1
ヘリポート	20	×	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	×	1	1	1
弾薬庫(ダンヤクコ)	35	×	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	×	1	1	1
プラント	30	×	2	×	×	×	×	2	2	2	×	×	×	×	×	×	×	2	2
土嚢(ドノウ)	30	×	1	×	2	2	2	1	1	1	×	2	2	2	1	×	1	2	1
バリケード	15	×	1	3	2	2	2	1	1	2	3	2	1	1	1	×	×	1	1
ドラムカン	20	×	1	×	×	×	×	1	1	1	×	×	2	2	1	×	×	2	1
コンテナ	25	×	1	×	×	×	×	1	1	1	×	×	×	×	1	×	×	2	1
車止め(クルマドメ)	30	×	1	×	3	3	2	1	1	1	×	3	2	2	1	×	×	2	2
台座(ダイザ)	10	×	1	×	2	2	1	1	1	1	×	2	1	2	1	×	1	2	1
ゲート　オープン	5	×	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	×	×	1	1
ドア　オープン	10	×	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	×	×	1	1

SPACE [宇宙空間マップ]

地形	防御修正	航空高	航空低	装輪地	装軌地	ホバー	重ホバ	航宙速	航宙遅	艦艇	装輪宇	装軌宇	装軌特	アーム	牽引	レール	固定	歩行	歩行特
コロニー	20	×	×	×	×	×	×	×	3	3	×	×	×	×	×	×	1	×	×
宇宙(ウチュウ)	0	×	×	×	×	×	×	1	1	1	×	×	×	×	×	×	×	×	×
小惑星(Sアステロイド)	10	×	×	×	×	×	×	2	2	2	×	×	×	×	×	×	×	×	×
中惑星(Mアステロイド)	30	×	×	×	×	×	×	3	2	×	×	×	×	×	×	×	1	×	×
ドライ・ドッグ	20	×	×	×	×	×	×	1	1	1	×	×	×	×	×	×	1	×	×
ホキュウサポート	40	×	×	×	×	×	×	1	1	1	×	×	×	×	×	×	1	×	×
残骸(ザンガイ)	30	×	×	×	×	×	×	×	×	2	×	×	×	×	×	×	×	×	×
ソーラーパネル	5	×	×	×	×	×	×	1	1	1	×	×	×	×	×	×	×	×	×
岩石(ガンセキ)	40	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	1	×	×
ブイ	5	×	×	×	×	×	×	2	2	2	×	×	×	×	×	×	×	×	×
ネット	15	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
ボード	15	×	×	×	×	×	×	×	2	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×

MOON・MARS [月面&火星マップ]

地形	防御修正	航空高	航空低	装輪地	装軌地	ホバー	重ホバ	航宙速	航宙遅	艦艇	装輪宇	装軌宇	装軌特	アーム	牽引	レール	固定	歩行	歩行特
砂漠(サバク)	5	×	×	×	×	1	1	1	1	1	2	2	1	2	1	×	1	2	1
道路(ドウロ)	0	×	×	×	×	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	×	×	1	1
平地(ヘイチ)	5	×	×	×	×	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	×	1	1	1
段差(ダンサ)	10	×	×	×	×	3	2	1	2	2	×	3	2	3	1	×	×	2	2
山(ヤマ)	50	×	×	×	×	×	×	1	2	×	×	×	×	4	1	×	×	3	2
暗闇(クラヤミ)	0	×	×	×	×	×	×	1	1	1	×	×	×	×	×	×	×	×	×
ガケ	5	×	×	×	×	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	×	×	2	1
塹壕(ザンゴウ)	50	×	×	×	×	2	2	1	1	1	3	2	2	2	1	×	1	2	2
クレーター	10	×	×	×	×	1	1	1	1	1	2	2	1	2	1	×	1	2	2
荒れ地(アレチ)	20	×	×	×	×	1	2	1	1	1	3	2	2	2	1	×	1	2	1
地割れ(ジワレ)	0	×	×	×	×	×	2	1	1	1	×	×	×	×	×	×	×	×	×
崩壊道路(ホウカイドウロ)	5	×	×	×	×	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	×	×	1	1
建物(タテモノ)	30	×	×	×	×	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	×	1	1	1
崩壊建物(ホウカイタテモノ)	40	×	×	×	×	2	2	1	1	1	2	2	2	1	1	×	1	2	2
宇宙港(スペースポート)	25	×	×	×	×	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	×	1	1	1
軍事ベース(グンジベース)	50	×	×	×	×	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	×	1	1	1
都市ブロック(トシブロック)	40	×	×	×	×	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	×	1	1	1
ガレージブロック	30	×	×	×	×	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	×	1	1	1
アレチ　サバク	15	×	×	×	×	1	1	1	1	1	3	2	1	2	1	×	1	2	1
斜路(シャロ)	5	×	×	×	×	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	×	×	1	1

ユニット紹介

ここでは、数あるユニットの中から、各タイプ(兵器タイプ分類別)の代表的なものを紹介しましょう。ちなみに、ユニット正式名のカッコの中は、ゲーム画面上で表示されるものです。

【移動タイプ解説】

航空高	比較的高空を飛ぶ移動方法	航空低	比較的低空を飛ぶ移動方法
装輪地	地球における車輪移動	装軌地	地球における無限軌道による移動
ホバー	ホバー移動	重ホバ	高出力ホバー移動
航宙速	宇宙における高速ドライブ移動	航宙遅	宇宙における低速ドライブ移動
艦艇	宇宙における航宙艦船の移動	装輪宇	宇宙における車輪移動
装軌宇	宇宙における無限軌道による移動	装軌特	大型車両の無限軌道による移動
アーム	サイバードローンなどの機械脚移動	牽引	自力では移動できず動力で牽引する
レール	レール上のみ移動できる兵器	固定	移動できない
歩行	歩兵の戦闘服の通常移動	歩行特	高性能の戦闘服の通常移動

移動タイプ	正式名
航空高	タカンガ
	ベネシユ空戦型(ベネシユFガタ)
	イエリバルタ
	VTOLスリフカ
	ベネシユ攻撃型(ベネシユAガタ)
	ルボミール
	グリュプス
	ルフ
	タイグレス級(タイグレス)
航空低	シムルグ
	マダム・ルイーズ
	ペトロフ
	ギャパエ
	ナザロフ
	ドヴニェコ
	デコイ宇宙船　A(デコイシップ　A)
	ブロウホーヴァ
	ジニー観測機(ジニードローン)
装輪地	クロウラー
	クロウラー2型(クロウラー2ガタ)
	レインディア
装輪地	アンテロープ
	ハーゼ
	ライトクジャタ
	ホイールビースト
	補給車(ホキュウシャ)
	カーゴトラック
装軌地	グーファング
	ミルファーナ
	空挺仕様レーヴェ(レーヴェDガタ)
	シュネレーヴェ
	ヴァイスリント
	輸送型レーヴェ(レーヴェIガタ)
	ヘッジホッグ
	偵察型グーファン(グーファンSガタ)
	ガヴリルコ
	フェルティヒ
ホバー	ゲンブ
	キルケニー
	シーシュボス
	タンタロス
	エア・ラフト
ホバー	オーヴァヘッド
	エアヘッド
	地形対応型補給車(ホキュウシャ2)
重ホバ	バルディオーク
航宙速	フリアイ
	ディーライ
	ファイアボール
	ジーガー
	ガスト
	スカラベ製戦闘艇(スカラベFテイ)
	スカラベ製攻撃艇(スカラベAテイ)
	サンダークラッカ
	ゾーンチク2型(ゾーンチク2)
航宙遅	トリニダート級(トリニダート)
	コンテナポッド
	コンテナ船(コンテナシップ)
	ヴェーゼル級(ヴェーゼル)
	ウィンストン級(ウィンストン)
艦艇	栄光のスカラベ号(スカラベ)
	デュプリシティ級(デュプリシティ)
	デュプリシティ改(デュプリシティ2)
艦艇	スカラベIII世号(スカラベ3)
	アイゼナハ級(アイゼナハ)
	ケーゼナム級(ケーゼナム)
	バジス級(バジス)
	タイグレス級(タイグレス)
装輪宇	MP輸送車(MPユソウシャ)
	フレイヤ
	フレイヤ2型(フレイヤ2ガタ)
	ドローンキャリア
	気密式補給車(ホキュウシャ3)
	CDキャリアー
	対宙スレイヤー(ASスレイヤー)
装軌宇	輸送型ガヴリルコ(ガヴリルコIガタ)
	輸送型ソラライト(ソラライトIガタ)
	軌道兵器操作車(オペレータ)
	気密型シュラーク(シュラークSガタ)
	気密型シュトロム(シュトロムSガタ)
	気密ヘッジホッグ(ヘッジホッグS)
	気密マングース(マングースS)
	気密フェルティヒ(フェルティヒS)
	対宙スパークラー(ASスパークラー)
装軌特	アウステルリッツ
	アルタミラ
アーム	スクリーマー
	アヴェンジャー
	ハイ・ガード
	ウォーリアー
	モーロック
	グレイモーロック
牽引	モノポール砲(モノポールホウ)
	アーバレスト
	シュトラウス
	ヴェスタ
	ドアノッカー
レール	RLガンナー
	RLガンナー2型(RLガンナー2)
固定	スカラベII世号(スカラベ2)
	攻撃トーチカA型(AトーチカA)
	対空トーチカ(AAトーチカ)
	SCガンナーA型(SCガンナーA)
	レーダー基地(レーダーキチ)
	ファクトリィ
固定	レーザー砲台(レーザーホウダイ)
	カーゴコンテナ
	ガードボックス
歩行	ブロウホッパー
	戦闘ジャケット(BTジャケット)
	警備スーツ(ケイビスーツ)
	PETO空挺兵服(PETOクウテイ)
	PETO警備服(PETOケイビ)
	CO警備服(COケイビフク)
	COバトルウェア
	賊 戦闘スーツL(ゾクBTスーツL)
	一般衣服(イッパンフク)
歩行特	戦闘ジャケット改(BTジャケット2)
	司令戦闘スーツ(シレイBTスーツ)
	CO海兵隊スーツ(COカイヘイフク)
	PETO強化服(PETOキョウカ)
	S戦闘ジャケット(BTジャケットS)
	特殊強化スーツ(キョウカスーツ)
	CO突撃兵スーツ(COトツゲキフク)
	PETO戦闘服S(PETOスーツS)
	賊 戦闘スーツ改(ゾクBTスーツ2)